



Forum: WD 10

Topic: Creation de cube texturé

Subject: Re: Creation de cube texturé

Posté par: Anonyme

Contribution le : 18/3/2006 0:10:44

En fonction de la carte graphique utilisée et de la mémoire graphique disponible, le nombre de textures qui peuvent être manipulées simultanément est limité.

Par exemple sur ma carte ATI RADEON X600 avec 256 Mb je suis limité à 8 textures maxi.

Vous trouverez sur mon site des exemple WinDev OpenGL basés sur mon composant graphique GDImage.

Voici un lien sur une démo OpenGL/GDImage qui manipule 5 textures en même temps :

<http://www.zapsolution.com/preview/chart.zip>